

Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche

Teil III: Computerspielsucht

Michael Kunczik

Computerspielsucht ist ein bisher wenig untersuchtes Phänomen. Im letzten Teil der Reihe „Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele“ wird dieser Aspekt näher beleuchtet: Wie kann Spielsucht operationalisiert werden? Welche Forschungsbefunde liegen vor? Wie können Eltern und Medienpädagogen exzessive Computer- und Internetnutzung begleiten? Zu all diesen Fragen gibt der vorliegende Text einen Überblick mit vielen Beispielen aktueller Studien zum Thema.

Anmerkungen:

1

So wurde in der EXIF-Studie festgestellt, dass in ca. 9% der Familien zumeist formal höher gebildete Eltern zwar eine zeitlich ausufernde Computer- und Internetnutzung Jugendlicher beschreiben, es aber keine weiteren Anhaltspunkte für eine pathologische Nutzung gab. Rehbein u. a. (2011, S. 64) argumentieren hingegen, im Gegensatz zum exzessiven Computerspielverhalten kennzeichne Computerspielabhängigkeit ein Störungsbild, welches bereits im Jugendalter mit vielfältigen psychosozialen und leistungsbezogenen Belastungen assoziiert sei. Im jungen Erwachsenenalter wiesen die Betroffenen einen hohen Leidensdruck und in erhöhtem Maße Komorbiditäten (s.u.) zu anderen psychischen Erkrankungen auf.

Definition von Sucht

Sucht ist das unwiderstehliche Verlangen nach einem Rauschgift bzw. einem Äquivalent (auch: Internet bzw. Computerspiele), das kurzfristig Rauschzustände bewirken und in einen anderen Bewusstseinszustand versetzen kann. Vor Problemen kann kurzfristig in eine Scheinwelt geflohen werden. Sucht ist eine Krankheit, die individuelle Elemente der Persönlichkeit deformiert, weil ständig Identisches wiederholt wird. Computerspielsucht bedeutet Ritualisierung des Spielverhaltens, was wegen der Dominanz des Spielbedürfnisses Freiheitsverlust beinhaltet. Dabei ist es in der Praxis oft schwierig, Abhängigkeit von und Leidenschaft für Spiele(n) zu trennen. Wegen der vielen potenziellen Einflussfaktoren ist nicht vorhersagbar, wer, wann, wo und unter welchen Bedingungen süchtig (z. B. nach violenten Spielen) wird. Täschner resümierte zur Sucht (1981, S. 804 f.): „Bei gleichen disponierenden individuellen und kollektiven Ausgangsfaktoren treten Suchtentwicklungen nicht zwangsläufig auf.“ Auch in intakten Familien tritt Sucht auf. Der *Drogen- und Suchtbericht 2012* (Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2012, S. 42) resümiert: „Internetsucht ist kein Problem bestimmter gesellschaftlicher Schichten, vielmehr kommt sie in allen sozialen Gruppen vor.“ In der *EXIF-Studie Exzessive Internetnutzung in Familien* (Kammerl u. a. 2012), in der 14- bis 17-jährige Jugendliche und ihre Eltern befragt wurden, wiesen in ca. 6% der Familien Jugendliche eine als suchtmäßig klassifizierte Internetnutzung auf. Diese Familien

stammten aus allen gesellschaftlichen Milieus, wobei aber schwächere soziale Schichten und Ein-Eltern-Familien überwogen.

Spielsucht ist *nicht* mit exzessivem Spielen gleichzusetzen.¹ Nach Fritz u. a. (2011, S. 275) können „die Trennlinien zwischen unbedenklicher, exzessiver und suchtartiger Computerspielnutzung nicht alleine entlang der Spieldauer gezogen werden“. Wichtig sei die Funktionalität bzw. Dysfunktionalität des Spielens in Bezug auf andere Alltagsbereiche. In Holland stellten van Rooij u. a. (2010) fest, dass Süchtige zwar an den Folgen ihres unausgewogenen Lebensstils leiden, Extremspieler aber von den multiplen sozialen Umwelten profitieren können. Ferner lagen – außer für Depression – keine (!) Unterschiede hinsichtlich der „psychosocial health“ vor.

Herausragenden Stellenwert besitzt eine in Singapur zwischen 2007 und 2008 durchgeführte Langzeitstudie mit Kindern und Heranwachsenden von Gentile u. a. (2011), in der ca. 9% als pathologische Spieler klassifiziert wurden. Als zur Sucht führende Risikofaktoren wurden das Ausmaß früheren Spielens, niedrige soziale Kompetenz und hohe Impulsivität identifiziert. Festgestellt wurde in dieser Studie aber auch, dass Depression, Ängstlichkeit, soziale Phobien und niedrigere Schulleistungen als Folgen (!) pathologischen Spielens auftreten. Pathologisches Spielen war also nicht nur lediglich ein Symptom für andere Störungen, sondern bildete ein eigenständiges „primäres“ Problem. Die Annahme, ängstliche oder depressive Kinder würden Spielen zur Problembewältigung nutzen (dazu z. B. Eschenbeck u. a. 2010),

sei zu stark vereinfachend. Es gilt nach Gentile u. a. (2011, S. 325 f.): „Youths who became pathological gamers ended up with increased levels of depression, anxiety, and social phobia [...]. Conversely, those who stopped being pathological gamers ended up with lower levels of depression, anxiety, and social phobia than did those who remained pathological gamers.“ In dieser Studie wurde erstmals empirisch nachgewiesen, dass pathologisches Spielen langfristig für andere Störungen verantwortlich zeichnet und nicht nur mit derartigen Störungen korreliert. Auch erwarten die Autoren reziproke Effekte im Sinne einer gegenseitigen Verstärkung zwischen verschiedenen Variablen. Besonders betont wird von Gentile u. a.: „[...] we did not find a systematic pattern of protective factors that helped some pathological gamers overcome their dysfunction“ (S. 326).

Operationalisierung von Spielsucht

Sucht wird (zumeist) mithilfe von Kriterienkatalogen gemessen; z. B. in Anlehnung an das *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* [DSM]² oder an die *International Classification of Diseases*³, ICD-10. Eine Sucht ist umso stärker, je mehr Kriterien zutreffen bzw. je extremer ein Kriterium (oder mehrere Kriterien) ausgeprägt ist (sind). Computersucht in Anlehnung an ICD-10 beinhaltet starkes Verlangen, Kontrollverlust, Entzugerscheinungen, Toleranzentwicklung (immer höhere Dosierungen zur Wirkungserzielung), Einengung des Handlungsspielraums, Ignorieren negativer psychischer und/oder physischer Folgen, Verlust des Interesses an sozialer Kommunikation, Abbau negativer Emotionen, Verheimlichen des Ausmaßes der Nutzung vor Familienmitgliedern, Therapeuten etc. (z. B. Tao u. a. 2010, S. 558). Computerspielsucht liegt vor, wenn Spielen als wichtigste Aktivität (Salience) sich auf die Stimmung bzw. Gefühlslage auswirkt (Mood modification) und immer intensiveres Spielen zur Erzielung gewünschter Effekte nötig ist (Tolerance), Entzugerscheinungen (Withdrawal symptoms) auftreten sowie Konflikte mit anderen Zielen (z. B. interpersonale Beziehungen; schulische Leistung, intrapersonale Probleme wie z. B. Schuldgefühle – Conflict) vorliegen und die Neigung besteht, nach eventuellen Phasen der Abstinenz zu früherem Spielverhalten zurückzukehren (Relapse) (z. B. Griffiths/Davies 2005).⁴

Einflussreich geworden ist die *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) (Meerkerk u. a. 2009). Internetabhängig waren demnach bei Verwendung dieser Skala in Deutschland (Rumpf u. a. 2011, S. 17) 1,5 % (Frauen 1,3 %, Männer 1,7 %) der 14- bis 64-Jährigen. Bei der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen stieg der Anteil auf 2,4 % (Frauen 2,5 %, Männer 2,5 %)⁵, bei den 14- bis 16-Jährigen auf 4 % (Frauen 4,9 %, Männer 3,1 %). Die Autoren betonen: „Auffällig ist die hohe Prävalenz unter Mädchen

und jungen Frauen. Die auffälligen Mädchen und Frauen (14–24 Jahre) nutzen vorwiegend Soziale Netzwerke im Internet [...] und eher selten Onlinespiele [...]. Die jungen Männer nutzten ebenfalls, aber in geringerer Ausprägung Soziale Netzwerke [...], aber häufiger Onlinespiele [...].“

In Literaturübersichten variiert die Spannweite der Süchtigen zwischen 1 % und 18 % der Internetnutzer (z. B. Christakis 2010; Hirschhäuser/Kammerl 2011, S. 48; Petersen/Thomasius 2010, S. 5); in deutschen Studien zwischen 1,4 % und 3,2 % (Rumpf u. a. 2011, S. 4). Meixner (2010, S. 5) berichtet (allerdings sehr knapp) in Hamburg, Sachsen und Sachsen-Anhalt bei Jugendlichen zwischen 12 und 25 Jahren erhobene Daten, wonach 1,4 % als internetsüchtig und 2,6 % als gefährdet eingestuft wurden; wobei insbesondere jüngere und männliche Jugendliche betroffen waren. Rehbein u. a. (2010) klassifizierten 1,7 % ihrer Probanden als süchtig (männlich 3 %, weiblich 0,3 %). Sucht ging einher mit „increased levels of psychological and social stress in the form of lower school achievement, increased truancy, reduced sleep time, limited leisure activities, and increased thoughts of committing suicide“ (S. 269). Das Spielen von MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) erhöhte das Suchtrisiko (insbesondere *World of Warcraft*). Das Bildungsniveau (der Eltern und der Schüler) hatte in dieser Studie keinen Einfluss auf die Suchtentstehung. Versagen in der Schule, auf die Schule bezogene Ängste und fehlender Erfolg bei anderen Freizeitaktivitäten waren hingegen zentral. Rehbein u. a. resümieren: „[...] there is growing evidence that not differences in social status per se but the perception of one's own status within the peer group could contribute to an escape into virtual worlds and thereby to the risk of VGD [Video Game Dependency; Anm. d. Red.]“ (S. 276). Zur Suchtgenese resümieren Petersen und Thomasius (2010, S. 2), exzessiver Internetgebrauch zeige sich zunächst als progressiver Verlust der Fähigkeit, Häufigkeit und Dauer der Aktivitäten zu begrenzen. Mit wachsendem Ausmaß könne es zu dramatischen psychosozialen Konsequenzen kommen (Schulabbruch, Studienversagen, Arbeitslosigkeit, Verwahrlosung eigener Kinder). Pathologischer Internetgebrauch bedeute exzessive Nutzung und Kontrollverlust (S. 7). Für die Drogenbeauftragte (2012) liegt Sucht vor, wenn Menschen „Anforderungen des täglichen, sozialen und beruflichen Lebens völlig vernachlässigen und die Internetnutzung nicht einschränken können, obwohl sie um den schädlichen Gebrauch wissen“ (S. 42).

Zur wissenschaftlichen Diskussion um Spielsucht

Die Forschungsbefunde zeigen insgesamt, dass Computerspielsucht eine „Minderheit“ betrifft. So wurden in

2 Das ab 2012/2013 gültige DSM 5 der APA (American Psychiatric Association) hat „Pathologisches Glücksspiel“ offiziell als Diagnose unter Abhängigkeitserkrankungen aufgenommen. Internetsucht, von Psychologen aus Südkorea als eines der größten Gesundheitsprobleme des Landes bezeichnet, wurde mangels ausreichender Forschungen nicht aufgenommen.

3 Die *International Classification of Diseases* ist eine von der Weltgesundheitsorganisation WHO festgelegte Klassifikation psychischer Störungen; zur ICD-10 vgl. Dilling u. a. 1999.

4 Wölfling und Müller (2009, S. 293) betrachten als Kriterien der Computerspielsucht nach dem DSM: 1. Unwiderstehliches Verlangen nach Computerspielen (Craving), 2. Kontrollverlust, 3. Entzug, 4. Toleranzentwicklung, 5. Lebensbereichsbeschränkungen, 6. negative Konsequenzen.

5 Die Zahlen werden so angegeben; vgl. Rumpf u. a. 2011, S. 3.

6 Nach Wölfling und Müller (2010, S. 310) geben als pathologische Spieler identifizierte Jugendliche an, „signifikant häufiger PC-Spiele zur Bewältigung von Stress und zur Emotionsregulation einzusetzen als lediglich regelmäßig spielende Personen.“

7 Vgl. auch BITKOM 2011, DAK-Leuphana 2012. Spitzer (2012, S. 203) behauptet, Computerspiele bewirkten soziale Vereinsamung.

8 Im *Generationen-Barometer 2009* resümiert Haumann (2010, S. 218): „Gerade Jungen fasziniert offenbar die moderne Technik des Computers, die im Computerspiel zugleich fantastische Welten und archaisches Heldentum erlebbar macht. Jungen tendieren zumindest ungleich stärker zu solchen Spielen als Mädchen. So geben etwa 71 % der 8- bis 12-jährigen Jungen an, dass sie in ihrer Freizeit besonders gern Computerspiele spielen. Von den gleichaltrigen Mädchen beschäftigen sich dagegen nur 34 % besonders gern mit solchen Spielen.“

9 Spitzer (2012, S. 7 f.) berichtet: „Ich selbst habe Computerspielsüchtige und Internetabhängige an der von mir geleiteten Psychiatrischen Universitätsklinik behandelt. Das Leben dieser Patienten wurde durch digitale Medien völlig ruiniert.“

10 Auch Hirschhäuser und Kammerl (2011, S. 56) betonen, dass es bei den Eltern einen Bedarf an Unterstützungsleistungen gibt, um das Entstehen eines problematischen Medienkonsums verhindern zu können.

einer 2010 durchgeführten Repräsentativbefragung (Fritz u. a. 2011) 0,9 % der Spieler als gefährdet und 0,5 % als abhängig klassifiziert. 98,6 % waren unauffällig. Die Spielnutzung (im Schnitt sechs Wochenstunden) erfolgte vor allem durch Jüngere (inklusive jungen Erwachsenen, aber ein Drittel war älter als 40 Jahre; am beliebtesten waren Knobel- und Denkspiele). Die wichtigste Motivation zum Spielen war „Spaß haben“ und „sich unterhalten lassen“. Eskapismus war seltener das Ziel.⁶ Kommunikation stand ebenfalls im Zentrum des Spiels. Es kam nicht zur oft befürchteten Vereinsamung.⁷ Weibliche Personen waren weniger gefährdet, Extremspieler zu werden.⁸ Identifiziert wurde eine „kleine“ Gruppe von z. T. in psychiatrischer Behandlung befindlichen Extremspielern, bei denen Spiele das Denken und Handeln bestimmten (Sucht). In der *EXIF-Studie* wurde festgestellt (Kammerl u. a. 2012, S. 7): „Ein allgemein belastetes Familienklima trägt offenbar dazu bei, dass sich die Jugendlichen hinter ihren Bildschirm zurückziehen. Ungeeignete erzieherische Maßnahmen der Eltern können diese Situation zusätzlich verschlimmern. Diese Jugendlichen sind nicht sozial isoliert, sind aber mit einigen zentralen Lebensbereichen sehr unzufrieden, insbesondere mit ihrer Familiensituation.“

Auch wenn nur eine „Minderheit“ betroffen ist, stellt Computerspielsucht keine Quantité négligeable dar. Suchtberater berichten von hohen Zahlen Hilfesuchender (Beutel u. a. 2011) und verweisen auf erhebliche Suchtfolgen.⁹ Nach Wölfling und Müller (2010, S. 310) schildern Süchtige „eine extreme gedankliche Fixierung auf das Spielverhalten (Craving) sowie exzessiv gesteigerte Spielzeitenentwicklungen (Toleranzentwicklung). Außerdem werden aversive Zustände wie Gereiztheit oder depressive Verstimmtheit bei längerem Aussetzen des Spiels (Entzug) berichtet, die auch in offen aggressiven Ausbrüchen münden können.“ Wessel u. a. (2009) legten Fallzahlen aus der Suchtkrankenhilfe vor, die (ohne zeitlich genauere Angaben) als erste Erhebung im deutschen Hilfesystem an 117 Jugend-, Drogen- und Suchtberatungsstellen ergeben habe, „dass ein Bedarf an regelmäßigen Beratungsangeboten bezüglich exzessiven Computerspielverhaltens besteht“ (S. 155). Ein „dringender Handlungsbedarf“ wegen unzureichend gewährleistetem Jugendschutz wurde konstatiert (S. 157). Die Autoren schreiben: „Pro Monat wurden durchschnittlich 1,2 Computerspielsüchtige bzw. Beratungssuchende in den verschiedenen Einrichtungen vorstellig“ (S. 155). Dabei überwogen bei den Jugendlichen unter 18 Jahren (n = 62) männliche (90,7 %) gegenüber weiblichen Personen (4,2 %, Rest: k. A.). Auch bei den Erwachsenen (n = 78) dominierten Männer (92,5 %, Frauen 3,3 %, k. A.: 4,2 %).

In Gesprächen mit Experten (therapeutische, pädagogisch und präventiv ausgerichtete Institutionen) wur-

de befürchtet, dass übermäßiger Medienkonsum u. a. einen Zuwachs an Autonomie und die Herausbildung einer Zukunftsperspektive gefährden könne (Hirschhäuser/Kammerl 2011, S. 55 f.).

Eltern und Computerspielsucht

Die Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-) erzieherischen Handeln in Familien wurden meiner Kenntnis nach bislang nur in der *EXIF-Studie* (Kammerl u. a. 2012) untersucht. Dabei wurde davon ausgegangen (S. 8 f.), dass viele Eltern unsicher sind, weil ihre Kinder die Nutzung von Computer und Internet schneller erlernen als sie selbst. Haumann (2010, S. 221) berichtet über „eine verbreitete Alarmstimmung“. Die Eltern fürchten, dass die Medien die Erziehung zumindest teilweise unterlaufen könnten. Dabei haben die Eltern das Empfinden, dass ihr Kind zu viel Zeit auf das Fernsehen oder die Beschäftigung mit dem Computer verwendet (S. 225).

Diese Unsicherheit kann, wie Kammerl u. a. (2012, S. 8) betonen, „[...] zu einer Medienerziehung führen, die nicht zur Förderung von Medienkompetenz beiträgt.“ Deshalb würden zunehmend Hilfsangebote und medien-erzieherische Beratung durch öffentliche Stellen gewünscht.¹⁰ Ein Beispiel für kontraproduktive Medienerziehung ist z. B. das Aussprechen von Verboten der Mediennutzung. Im *Generationen-Barometer 2009* zeigte sich (Haumann 2010, S. 227): „Einige Eltern suchen die Medienbegeisterung ihrer Kinder auch für die Erziehung zu nutzen. Sie bestrafen ihre Kinder bei Vergehen mit dem Entzug des Fernsehens oder des Computers und bestätigen damit indirekt die Vorstellung der Kinder vom besonderen Wert des Verbotenen.“ Herauszustellen ist aber, dass sich viele Eltern ausgesprochen kompetent in der Medienerziehung zeigten. Haumann (ebd., S. 230) schreibt: „So machen sie ihren Kindern etwa Vorschläge, was man gemeinsam im Fernsehen anschauen könnte. Nicht wenige versuchen auch, die Kinder durch andere Aktivitäten abzulenken.“ Allerdings beeinflussten 12 % der Eltern (ebd., S. 231) Fernsehen und Computeraktivitäten nicht. Sei es, dass den Kindern die Entscheidung über die Freizeitbeschäftigung bewusst überlassen wurde oder dass es sich um Berufstätige handelte, „denen die Zeit oder auch die Kraft fehlt“. In Holland wurde von van den Eijnden u. a. (2010, S. 86) festgestellt, dass strikte zeitliche Regelungen der Internetnutzung das Entstehen von „compulsive tendencies“ begünstigen können. Van den Eijnden u. a. (ebd., S. 87) resümieren, dass qualitativ gute Kommunikation über das Internet am wichtigsten für die Verhinderung einer Suchtentstehung ist.

Über die Zuschreibung von Medienkompetenz in deutschen Familien gibt die *FIM-Studie 2011* Auskunft (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

2012, S. 91): „Bei der Frage nach den Medienexperten der Familie sind die Rollen klar verteilt. Väter sind die Spezialisten im Umgang mit technischen Aspekten, vor allem beim Computer. Mütter werden für Fernsehinhalte und zum Thema ‚Buch‘ als kompetentestes Familienmitglied eingeschätzt, für Computerspiele sind die Kinder die Experten.“

Zur Forschung im deutschsprachigen Raum: ausgewählte Studien

Grüsser u. a. (2005) untersuchten bei 323 Berliner Grundschulern das Computerspielverhalten, das bei 9 % (sieben Mädchen und 23 Jungen) als exzessiv klassifiziert wurde. Signifikante Unterschiede gegenüber anderen Spielern bestanden beim Ausmaß des Fernsehkonsums, im Kommunikationsverhalten (geringere Bereitschaft, Gefühle mitzuteilen), bei der Konzentrationsfähigkeit im Unterricht sowie den Strategien zur Bewältigung negativer Gefühle.

Kratzer (2006) untersuchte in persönlichen Interviews, ob pathologische Internetnutzung eine Primärstörung darstellt oder mit anderen Störungen verbunden ist: „Bei Personen mit pathologischer Internetnutzung wurde bei 27 von 30 Personen eine psychische Störung diagnostiziert“ (S. 86). Bei den nicht pathologischen Nutzern waren es nur sieben von 31 Personen. Zwischen beiden Nutzertypen wurden signifikante Unterschiede in der Lebensorientierung (pathologische Nutzer: weniger positiv) sowie der Verunsicherung im sozialen Leben festgestellt, wofür bereits vorhandene psychische Störungen verantwortlich waren, denn pathologische Internetnutzung hatte keinen „erkennbaren Einfluss auf die Lebensorientierung“ (S. 82). Grüsser, Thalemann und Griffiths (2007) stuften in einer Onlinebefragung (n = 7.069) von Spielern (94 % männlich, ca. 21 Jahre) 12 % der Teilnehmer als süchtig ein. Ein Zusammenhang zwischen exzessivem Spielen (Sucht) und Gewalt wurde nicht aufgefunden. Wölfling und Müller (2009, S. 294) berichten aber bei ambulant behandelten Patienten über Entzugssymptome (motorische Unruhe, Nervosität, Reizbarkeit etc.), „wobei [...] auffällt, dass es vornehmlich aggressive Verhaltensentgleisungen sind, die sich als Reaktion versagten Spielkonsums gerade bei Betroffenen jüngeren Lebensalters manifestieren.“

Batthyány u. a. (2009) haben in Wien (n = 1.068) Schüler im Alter von 13 bis 18 Jahren nach dem Computerspielverhalten befragt (487 Mädchen, 581 Jungen). Bei 12,3 % der Schüler wurde suchartiges (9,6 % missbräuchliches und 2,7 % abhängiges) Computerspielverhalten¹¹ aufgefunden, das mit weiteren Auffälligkeiten verbunden war (u. a. Intensität ausgetragener sozialer Konflikte, Konzentrationsdefizite, Probleme bei psychosomatischer Belastung und Schullänglichkeit). Süchti-

ge nutzten Spiele häufiger zur Stimmungsverbesserung als andere Nutzer (S. 507) und hatten eine höhere Motivation, negative Gefühle zu vermeiden bzw. positive Gefühle zu erlangen. Ihre Familien wiesen ein signifikant höheres Spielverhalten auf als die der anderen Spieler. Süchtige Computerspieler kamen häufiger aus einem „broken-home Setting“.¹² Für die inhaltlichen Präferenzen ergab sich nach Batthyány u. a.: „Die Gruppe der abhängigen Spieler favorisierte mit einem Abstand von 13 Prozentpunkten Ego-Shooter (75,9 %), gefolgt von Adventures und Rollenspielen (jeweils 62,1 %). In der Gruppe der missbräuchlichen Spieler sind es Sportspiele, Ego-Shooter und Adventures, die allesamt von ca. 55 % der Befragten am liebsten gespielt werden“ (S. 508).

Wölfling und Müller (2009, S. 303), die sich auf Batthyány u. a. beziehen, schlussfolgern, „[...] dass Computerspielsüchtige in signifikant jüngeren Jahren mit regelmäßigem Computerspielen begonnen haben¹³ (im Schnitt beträgt der Altersunterschied 1,5 Jahre [...]). In diesen virtuellen Welten erfährt der RL-geächtete (‚RL‘ steht im Slang exzessiver Computerspieler für ‚real life‘) die so lange vermisste soziale Anerkennung. [...] Überdies ist er unter Umständen in einer Spielergemeinschaft (oder ‚Gilde‘) integriert und damit endlich sozial angebunden.“ Wölfling und Müller vermuten einen sich selbst verstärkenden Prozess: „Elterliche Versuche, das exzessive Computerspielen einzudämmen, werden [...] als Bedrohung des gerade erst aufgebauten Selbstwertes interpretiert und entsprechend aggressiv beantwortet. Die innerfamiliären Konflikte häufen sich ebenso wie das negative Feedback seitens der Schule; beide Konflikttherde schaukeln sich weiter auf und werden nur durch weiter gesteigertes Computerspielen [...] seitens des Jugendlichen quitiert“ (S. 303f.).

In einer 2007/2008 in neunten Klassen durchgeführten bundesweiten Schülerbefragung von Rehbein, Kleimann und Mößle (2009)¹⁴ wurden 2,8 % als gefährdet und 1,7 % als abhängig klassifiziert.¹⁵ Jungen spielten länger als Mädchen: „von ihnen sind 4,7 % abhängigkeitsgefährdet und 3 % abhängig. Bei den Mädchen liegt der Gefährdungsanteil hingegen bei 0,5 %, der Anteil der Abhängigen bei 0,3 %“ (S. 22). Aus den repräsentativen Daten folgt, dass „etwa 23.600 Jugendliche gefährdet sind, eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln. Weitere 14.300 Jugendliche erfüllen bereits die Kernkennzeichen einer Computerspielabhängigkeit. Da von den abhängigen Spielern 91 % männlichen Geschlechts sind, kann aktuell von etwa 13.000 computerspielabhängigen 15-jährigen Jungen und 1.300 computerspielabhängigen 15-jährigen Mädchen ausgegangen werden“ (S. 22). Betont wird (S. 24) ein erhöhtes Risiko für schulische Leistungseinbußen. Die Motivation, zu spielen, wenn es gerade „nicht so gut läuft“, sowie das Spielmotiv „Macht- und Kontrollerleben“ bedeuteten ein höheres

11 Computerspielsucht wurde in Missbrauch und Abhängigkeit unterteilt (Batthyány u. a. 2009, S. 506f.; zur Operationalisierung: Tab. 2, S. 504).

12 Dies war auch in der EXIF-Studie der Fall (Kammerl u. a. 2012, S. 7).

13 Dies stellen, wie erwähnt, auch Gentile u. a. (2011) in Singapur fest.

14 Veröffentlicht unter dem Titel *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter*; vgl. auch Rehbein u. a. 2010; Baier und Rehbein (2010, S. 251ff.) präsentieren ebenfalls Befunde der Befragung „neunte Klasse“.

15 Berichtet werden Resultate einer weiteren Längsschnittstudie (*Berliner Längsschnitt Medien*): eine Panelbefragung von 1.156 Grundschulern in Berlin. Die Befragung begann im November 2005 bei 9-jährigen Drittklässlern und wurde im Frühjahr 2008 zum vierten Mal durchgeführt. Eine weitere, von Mößle, Kleimann und Rehbein (2007) publizierte Studie basiert auf einer 2005 durchgeführten Schülerbefragung. Befragt wurden 14.301 Schülerinnen und Schüler der neunten und 5.529 aus der fünften Klasse.

16

Auch Kammerl u. a. (2012, S. 33) verweisen auf schwere Elterngewalt als Risikofaktor.

17

Zur Qualität der Forschung resümieren Byun u. a. (2009, S. 203) aufgrund ihrer Metaanalyse: „[...] that previous studies have utilized inconsistent criteria to define Internet addicts, applied recruiting methods that may cause serious sampling bias, and examined data using primarily exploratory rather than confirmatory data analysis techniques to investigate the degree of association rather than causal relationships among variables.“

18

Anhangband mit ergänzenden Materialien abrufbar unter: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-ntw/Forschung/Computerspiele/2011_Anhangband.pdf

Suchtrisiko. Auch diene Spielen der Stressregulation und der stellvertretenden Auseinandersetzung mit realweltlichen Problemen. Wichtig war das „Selbstwerterleben in Schule und Freizeit“ (S. 28). Die Erfahrung, dass in den letzten zwölf Monaten „lediglich beim Computerspielen etwas gelungen sei, auf das sie richtig stolz sind“, beinhaltete eine Vervierfachung des Suchtrisikos. Ferner erhöhte stärkere Schulangst (auch „Sitzenbleiben“) das Risiko. Da eine größere Gewaltakzeptanz mit höherem Suchtrisiko verbunden war, kommt womöglich ein sich selbst verstärkender Prozess zwischen Gewaltakzeptanz und der Nutzung violenter Spiele in Gang. Bedeutsam war auch die mit dreifach erhöhtem Suchtrisiko verbundene schwere Elterngewalt in der Kindheit (S. 28).¹⁶ Wartberg u. a. (2011) berichten die Befunde einer explorativen Studie mit Jugendlichen, die an ambulanter Behandlung von Internetsucht teilnahmen. Im Vergleich zur Kontrollgruppe zeigten sie mehr Selbstwertprobleme sowie ein geringeres Leistungsstreben und geringere Ausdauer/Fleiß.

Anfang 2010 spielten fast 7 % der deutschen Computerspieler ab und zu *Counter-Strike* (Fritz u. a. 2011, S. 76). Die Spieler waren vor allem männlich (93 %) und jünger als 30 Jahre (85 %, Durchschnittsalter 21 Jahre). Im Durchschnitt wurde ca. sechs Stunden pro Woche gespielt, aber: „Knapp 20 % der Spieler spielen mehr als zehn Stunden wöchentlich, ein ‚harter Kern‘ von 4,5 % mehr als 20 Stunden in der Woche. Ein Drittel der *Counter-Strike*-Nutzer spielt dieses Spiel bereits seit mehr als drei Jahren“ (S. 76). Die wichtigste Motivation war neben dem Wunsch, Spaß haben und sich unterhalten lassen zu wollen, die Erwartung, sich mit anderen Spielern messen zu können. Dabei ist für Spieler das Geschehen in virtuellen Welten klar von der realen Welt abgegrenzt, obwohl Shooter-Spieler durchaus Bezüge zur realen Welt sehen: „Es ist für manche Spieler reizvoll, im Spiel mit virtuellen Waffen zu tun zu haben, die es auch in der realen Welt gibt. Gleichwohl gibt es zwischen virtueller Spielwelt und realer Welt in realen Räumen unüberbrückbare Grenzen, die die Spieler kennen und beachten“ (S. 113). Robertz (2004) bringt einen wichtigen Aspekt der Diskussion um Ego-Shooter auf den Punkt: „Diese Spiele als außergewöhnlich darzustellen, belegt [...] die Entfernung der Lebenswelten von Erwachsenen und Jugendlichen“ (S. 236).

Schlussbemerkungen

Prozentual gesehen gibt es zwar relativ wenige Computerspielsüchtige, aber die absolute Zahl der Betroffenen kann nicht ignoriert werden. Eine kleine Anzahl von Süchtigen, bei denen Spielen das Denken und Handeln beherrscht, befindet sich in psychiatrischer Behandlung. Weitere Forschungen zur Wirkung zielgruppengerichte-

ter medienpädagogischer Maßnahmen (Arnold 2011) gegen die Entstehung von und für die Behandlung von Sucht sind ohne Zweifel notwendig. Derartige Studien können zugleich Grundlagen für Maßnahmen des Jugendschutzes liefern (vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen 2011).

Die Anzahl der Studien zur Computersucht ist noch gering, was angesichts der kurzen Zeit seit der Etablierung von Spielen nicht überrascht. Es gibt mehr unbeantwortete als bereits beantwortete Fragen. Hierzu gehört, welche Spiele bzw. welche Spieleigenschaften in Interaktion mit welchen Charakteristika der Person des Rezipienten und seiner Zuwendungsmotive zu Computerspielen suchtauslösendes Potenzial besitzen. Die Erforschung verschiedener inhalts- und rezipientenspezifischer Einflussfaktoren steht noch am Anfang.

Weitverbreitete Vorurteile sind von der Forschung aber inzwischen widerlegt worden. Spielen führt nur in Ausnahmefällen zu sozialer Isolation. Spielen ist häufig auch soziales Handeln, das Spaß macht, Wettbewerb ermöglicht und soziale Kontakte herstellt. Sozialer Rückzug (Eskapismus) ist im Vergleich dazu als Motiv eher unbedeutend. Weitgehend gesichert ist, dass männliche eher als weibliche Personen anfällig für Computerspielsucht sind (vgl. Rumpf u. a. 2011). Die Befunde zum Zusammenhang zwischen Sucht und Aggression sind nicht eindeutig.

Eine Schwachstelle der Forschung ist die durch das Fehlen von Langzeitstudien bedingte Vernachlässigung der Kausalrichtung bei der Suchtentstehung. Die Studien von Gentile u. a. (2011) sowie van den Eijnden (2010) sind bislang noch Ausnahmen. Auch Problemgruppenanalysen, die Aufschluss darüber geben könnten, unter welchen Umständen bei welchen Personen eine Sucht entstehen kann, fehlen noch weitgehend. Dies gilt auch für Metaanalysen.¹⁷ Insgesamt sprechen die vorliegenden Forschungen eindeutig für die Existenz von Computerspielsucht. Jugendschutz bedeutet dann die Entwicklung von Maßnahmen, die eine „sichere“ Gratwanderung zwischen Gefahrenbegrenzung und legitimen Spielbedürfnissen ermöglichen. Hier besteht gerade in Bezug auf die zweifellos verunsicherten Eltern ein Handlungsbedarf.

Literatur:

- Arnold, P.:**
Die ‚Netzgeneration‘. Empirische Untersuchungen zur Mediennutzung bei Jugendlichen. In: M. Ebener/S. Schön (Hrsg.): Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T). Berlin 2011.
Abrufbar unter: <http://l3t.eu>
- Baier, D./Rehbein, F.:**
Computerspielabhängigkeit bei Jugendlichen. Erkenntnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. In: U. Dittler/M. Hoyer (Hrsg.): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München 2010, S. 243–266
- Batthyány, D. u. a.:**
Computerspielverhalten: Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. In: Wiener klinische Wochenschrift, 121/2009, S. 502–509
- Beutel, M. u. a.:**
Klinische Merkmale der Computerspiel- und Internetsucht am Beispiel der Inanspruchnehmer einer Spielsuchtabambulanz. In: Zeitschrift für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, 1/2011, S. 77–90
- Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (BITCOM):**
Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. Berlin 2011
- Byun, S. u. a.:**
Internet Addiction: Meta-synthesis of 1996–2006 Quantitative Research. In: CyberPsychology & Behavior, 12/2009, S. 203–207
- Christakis, D. A.:**
Internet Addiction: A 21st Century Epidemic? In: BMC [BioMed Central] Medicine, 8/2010
- DAK und Leuphana:**
Medienkonsum von Schülerinnen und Schülern. Zusammenhänge mit Schulleistungen und Freizeitverhalten. Universität Lüneburg 2012
- Dilling, H./Mombour, W./Schmidt, M. H. (Hrsg.):**
Weltgesundheitsorganisation: Internationale Klassifikation psychischer Störungen: ICD-10 Kapitel V (F). Klinisch-diagnostische Leitlinien. Bern u. a. 2004³
- Drogenbeauftragte der Bundesregierung:**
Drogen- und Suchtbericht Mai 2012–06–04.
Abrufbar unter: www.drogenbeauftragte.de
- Eijnden, R. van den u. a.:**
Compulsive Internet Use Among Adolescents. Bidirectional Parent–Child Relationships. In: Journal of Abnormal Child Psychology, 38/2010/1, S. 77–89
- Eschenbeck, H./Kohlmann, C.-W./Meier, S.:**
Mediennutzung als Bewältigungsstrategie von Kindern und Jugendlichen. Eine Erweiterung des SSKJ 3–8. In: Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, 18/2010/4, S. 183–189
- Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (Hrsg.):**
Regeln für die große Freiheit. Welchen Jugendschutz braucht das Internet? (Titelthema). In: tv diskurs, Ausgabe 58, 4/2011
- Fritz, J./Lampert, C./Schmidt, J.-H./Witting, T. (Hrsg.):**
Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin 2011¹⁸
- Gentile, D. A. u. a.:**
Pathological Video Game Use among Youths. A Two-Year Longitudinal Study. In: Pediatrics, 127/2011/2, S. 319–329
- Griffiths, M. D./Davies, M. N. O.:**
Does video game addiction exist? In: J. Raessens/J. Goldstein (Hrsg.): Handbook of computer game studies. Cambridge, MA/London 2005, S. 359–369
- Grüsser, S. M. u. a.:**
Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. In: Wiener Klinische Wochenschrift, 117/2005, S. 188–195
- Grüsser, S./Thalemann, R./Griffiths, M. D.:**
Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? In: CyberPsychology & Behavior, 10/2007, S. 290f.
- Haumann, W.:**
Generationen-Barometer 2009. Eine Studie des Instituts für Demoskopie Allensbach. Allensbach 2010
- Hirschhäuser, L./Kammerl, R.:**
Elterliche Befürchtungen und Beobachtungen exzessiver Mediennutzung Jugendlicher aus Expertenperspektive. In: merz – Medien und Erziehung, 55/2011/6, S. 47–57
- Kammerl, R. u. a.:**
EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Berlin 2012
- Kratzer, S.:**
Pathologische Internetnutzung – eine Pilotstudie zum Störungsbild. Lengerich u. a. 2006
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS):**
Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien (FIM 2011). Stuttgart 2012
- Meerkerk, G.-J. u. a.:**
The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. In: CyberPsychology & Behavior, 12/2009, S. 1–6
- Meixner, S.:**
Exzessive Internetnutzung im Jugendalter. In: Kinder und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 55/2010, S. 3–7
- Möble, T./Kleimann, M./Rehbein, F.:**
Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden 2007
- Petersen, K. U./Thomasius, R. u. a.:**
Beratungs- und Behandlungsangebot zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland (Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit, Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters [DZSKJ]). Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf 2010
- Rehbein, F. u. a.:**
Zur psychosozialen Belastung exzessiver und abhängiger Computerspieler im Jugend- und Erwachsenenalter. In: Suchttherapie, 2011/12, S. 64–71
- Rehbein, F./Borchers, M.:**
Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend. In: Kinderärztliche Praxis, 80/2009, S. 42–49
- Rehbein, F./Kleimann, M./Möble, T.:**
Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Hannover 2009
- Rehbein, F./Kleimann, M./Möble, T.:**
Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. In: Cyberpsychology, Behavior & Social Networking, 13/2010, S. 269–277
- Robertz, F. J.:**
School Shootings. Über die Relevanz der Phantasie für die Begehung von Mehrfachtötungen durch Jugendliche. Frankfurt am Main 2004
- Rooy, A. J. van u. a.:**
Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. In: Addiction, Research Report, 106/2010/1, S. 205–212
- Rumpf, H.-J. u. a.:**
Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Greifswald/Lübeck 2011
- Spitzer, M.:**
Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2012
- Tao, R. u. a.:**
Proposed diagnostic criteria for internet addiction. In: Addiction, 105/2010, S. 556–564
- Täschner, K.-L.:**
Drogenkonsum aus medizinischer Sicht. In: G. Volger (Hrsg.): Rausch und Realität. Drogen im Kulturvergleich. Köln 1981, S. 804–807
- Wartberg, L. u. a.:**
Psychische Befindlichkeit und Leistungsmotivation bei Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 9/2011, S. 719–734
- Wessel, T./Müller, K. W./Wölfling, K.:**
Computerspielsucht. Erste Fallzahlen aus der Suchtkrankenhilfe. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (Hrsg.): DHS Jahrbuch Sucht 2009. Geesthacht 2009, S. 153–158
- Wölfling, K./Müller, K. W.:**
Computerspielsucht. In: D. Batthyány/A. Pritz (Hrsg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien/New York 2009, S. 291–307
- Wölfling, K./Müller, K. W.:**
Pathologisches Glücksspiel und Computerspielabhängigkeit. Wissenschaftlicher Kenntnisstand zu zwei Varianten substanzungebundener Abhängigkeitserkrankungen. In: Bundesgesundheitsblatt, 53/2010, S. 306–312 (online publiziert am 28.02.2010)

Dr. Michael Kunczik ist Professor (em.) für Kommunikationswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehört die Medienwirkungsforschung.

